The Software Manual of MediEvil™

PlayStation

目 次

CONTENTS







お問い合わせ
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL 03-3475-7444
ゲームの内容や裏技などに関するご質問にはお答えできません。あらかじめご了承ください。

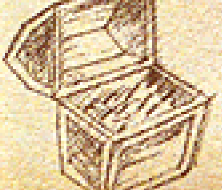
For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1ブロック | アナログコントローラ対応

SCPS 10081









物語

STORY

——はるかなる昔。
ガロメアの地にザロックという妖術使いがいた。
ザロックは、平和に暮らす民を忌み嫌い、
ガロメア王国を自らのものにするために暗黒の力を集結させた。

ザロックの力によって王国に魔物があふれ、
国民たちは逃げまどった。

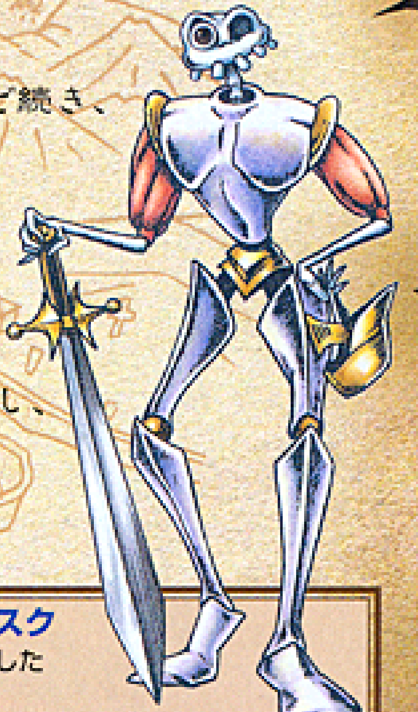
王に仕える騎士、ダニエル・フォーテスクは決起した。
王国軍を率いて、ザロックの魔物たちに立ち向かったのだ。

勇敢に敵の中へと飛び込み、
草木をはらうかのように魔物たちをなぎ倒す。
フォーテスクの姿は、まるで神のようであった。

長い戦いが終わり、
王国軍はザロックの軍勢を打ち負かした。
フォーテスクは深い傷を負い、静かに永遠の眠りについた。
「ガロメアの勇者」として名を残したフォーテスクの偉業は、
後世まで語り継がれていった。

かつてのような平和な時間が100年ほど続き、
誰もがこの平和が永遠に続くものだと
信じていた。

民の想いをあざ笑うかのように、
ガロメアに暗雲が立ちこめた。
妖術使いザロックが、ふたたびその姿を現し、
平和な時代に終わりを告げた……。



ダニエル・フォーテスク
ガロメア王国を覆いつくした
ザロックの妖術によって、
永遠の眠りから甦った「ガロメアの勇者」

墓地

CEMETERY MAP

長い眠りから目覚めたフォーテスクを待っていたのは墓地をさまようゾンビたち……。
ガロメアのフォーテスク墓地には、次のような像やアイテムがあります。



❶ **飾り手**
同色の石盤を置くと先へ進めます。



❷ **助言の書**
冒険の役に立つアドバイスやヒントが書いてあります。



❸ **ゲート**
ゲートを開けるためには、あることをする必要があります。



❹ **女神の像**
近くにヒントが書かれた助言の書があります。動かすと……。

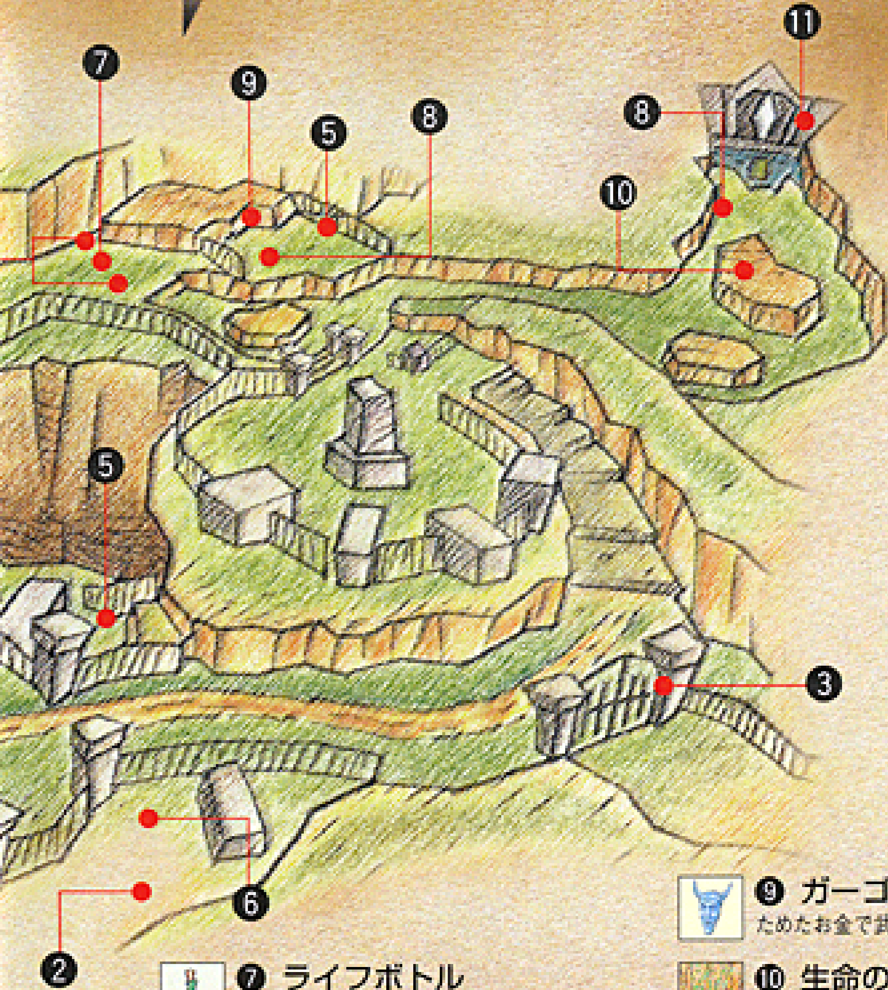


❺ **お金**
手に入れたお金は、たまっていきます。



❻ **聖杯**
どのステージにも必ず隠されています。





❼ ライフボトル
ライフを満たすためのボトルです。

❽ 木箱
壊すとアイテムやお金が手に入ることがあります。

❾ ガーゴイルの商人
ためたお金で武器の修理や補充をおこないます。

❿ 生命の泉
泉の中に立つと、ライフが回復します。

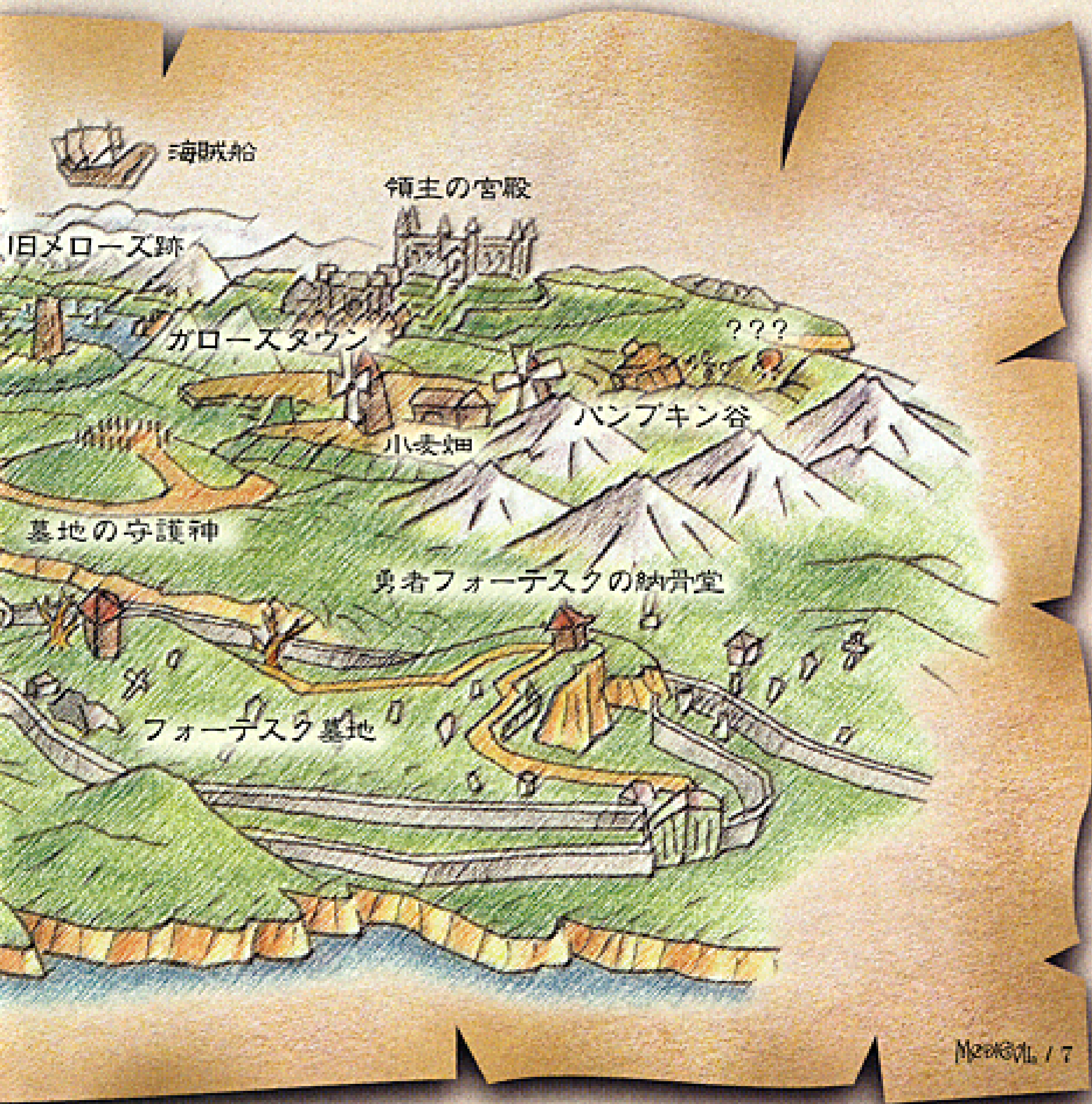
⓫ ガーゴイル
物語や冒険についての情報を教えてくれます。

ガロメア マップ

GALLOWMERE MAP

謎と冒険に満ちたガロメア王国。
最初は一本道ですが、ゲームが進むにつれて
ステージを選択できるようになります。
一度クリアしたステージにも
何か隠されているかもしれません。




海賊船
領主の宮殿
旧メローズ跡
ガロースタウン
???
パンプキン谷
小麦畑
墓地の守護神
勇者フォーテスクの納骨堂
フォーテスク墓地

ゲームの始めかた

GETTING STARTED

■メインメニュー

オープニングムービーが終了すると
メインメニューが表示されます。
方向キーで項目を選択して、
◎ボタンで決定してください。



始めから

ゲームを始めからプレイします。
フォーテスクの眠る納骨堂からゲームがスタートします。

続きから

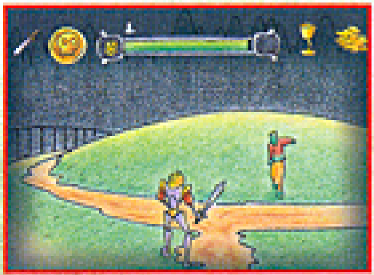
メモリーカードに保存されているゲームデータ(魂)をロードして、続きからプレイします。
ゲームデータの保存については21ページの「足跡の記録」を参照してください。

■ゲームの流れ

ゲームは、ステージとマップ画面で構成されています。
基本的にはステージをクリアするとマップ画面になり、
移動したいステージを選択することになります。

ステージ →P.16

魔物と戦いながら3Dマップを進んでいきます。
ステージには、数々のアイテムや謎が隠されています。
緑色に光る出口までいくとクリアとなり、
マップ画面に進みます。



↕

マップ画面 →P.20

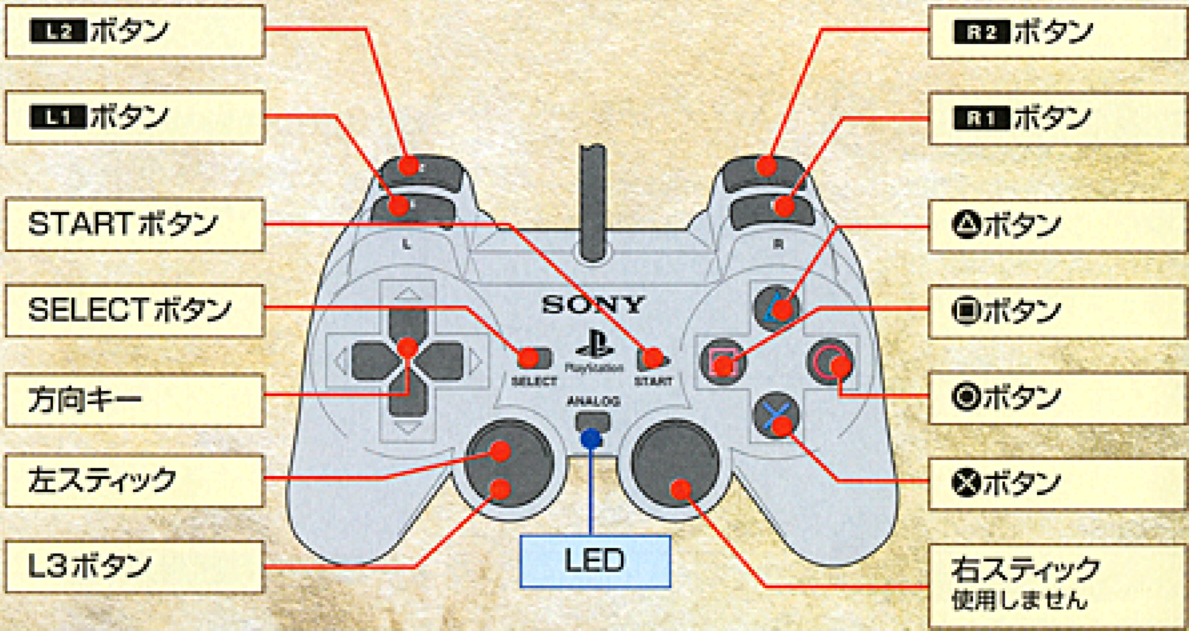
方向キーで移動したいステージを選択して
◎ボタンで決定します。
クリアしたステージに移動することもできます。
▣ボタンを押すと、ゲームデータを保存できます。



操作方法

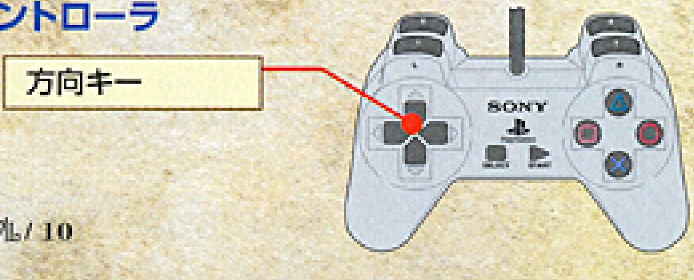
CONTROL

■アナログコントローラ



※振動機能のオン/オフは、LEDの点灯／消灯にかかわらずポーズメニューの操作設定で設定できます(→P.29)。

■コントローラ



		アナログコントローラ アナログモード（LED点灯）時	コントローラ アナログコントローラのデジタルモード（LED消灯）時
移動	歩く	左スティックを小さく倒す	方向キー
	走る	左スティックを大きく倒す	方向キー2回
	歩く/走る切り替え	L3ボタン	―――
	平行移動	R1ボタン+左スティック	R1ボタン+方向キー
	ジャンプ	×ボタン	×ボタン
攻撃／防御	攻撃	□ボタン	
	特殊攻撃	○ボタン	
	ターゲット変更	L1ボタン	
	防御	△ボタン	
アクション	ガーゴイルと話す	□ボタン	
	助言の書を読む		
	宝箱を開ける		
視点変更	視点変更	L2ボタン/R2ボタン	
	フォーテスク視点	L2ボタン+R2ボタン	
	ポーズ	STARTボタン	
	アイテムメニュー	SELECTボタン	

※操作するボタンはポーズメニューの操作設定で変更できます（→P.29）。

操作方法

CONTROL

■移動

歩く/走る

アナログコントローラの場合、左スティックを倒す量によって移動スピードが変化します。
操作設定によっては、L3ボタンを押して歩く/走るを切り替えることもできます。
操作設定については28ページの「ポーズメニュー」を参照してください。

コントローラの場合は方向キーで歩き、同じ方向へすばやく2回押すと走ります。

平行移動

R1ボタンを押しながら歩くと、
体の向きを変えずに移動することができます。

ジャンプ

✕ボタンを押すと、その場でジャンプします。
移動しながら✕ボタンを押すと、
移動方向へジャンプすることができます。



■攻撃/防御

攻　撃

□ボタンを押すと、現在装備している武器で攻撃します。
武器の変更については22ページの
「アイテムメニュー」を参照してください。

特殊攻撃

○ボタンを一定時間押し続けてから離すと、
通常より強力な特殊攻撃になります。
○ボタンを押し続けている間は無防備になるので、
敵の攻撃に気をつけましょう。

ターゲット変更

L1ボタンを押すと、
弓などの武器のターゲットとなる敵を変更します。

防　御

△ボタンを押すと、盾を使って防御します。



操作方法

CONTROL

■アクション

ガーゴイルと話す

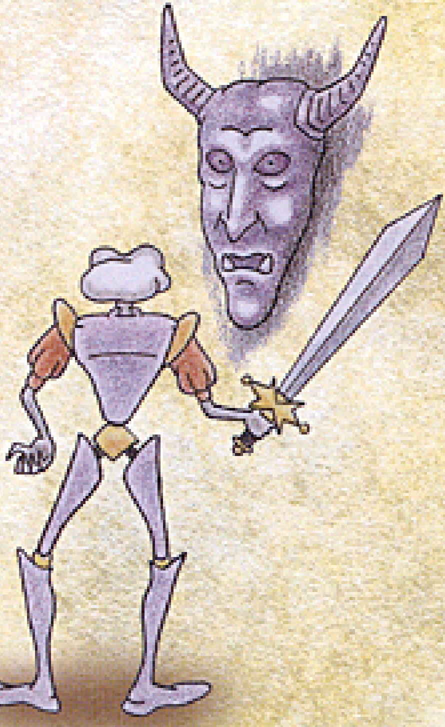
ガーゴイルは、古くからガロメア王国を見守ってきた石像です。
近づいて■ボタンを押すと冒険の役に立つ情報を
教えてくれるかもしれません。
ガーゴイルの中には、有料でアイテムを
修理・補充してくれる商人もいます。

助言の書を読む

冒険のアドバイスや、ヒント、ガロメアの歴史など、
さまざまな内容を与えてくれる書物です。
近づいて■ボタンを押すと読むことができます。

宝箱を開ける

宝箱には金貨やアイテムが入っています。
近づいて■ボタンを押すと開けることができます。



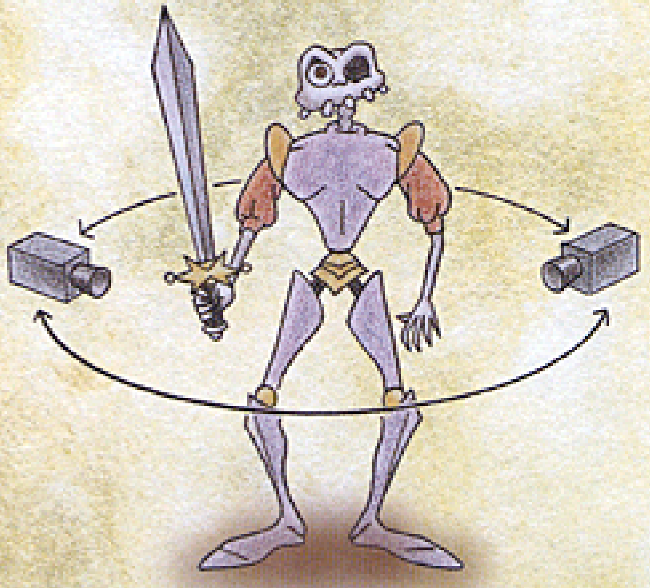
■視点変更

視点変更

L2 ボタンと R2 ボタンで視点を左右に動かすことができます。
視点変更ができない場所では、画面右下にアイコンが表示されます。

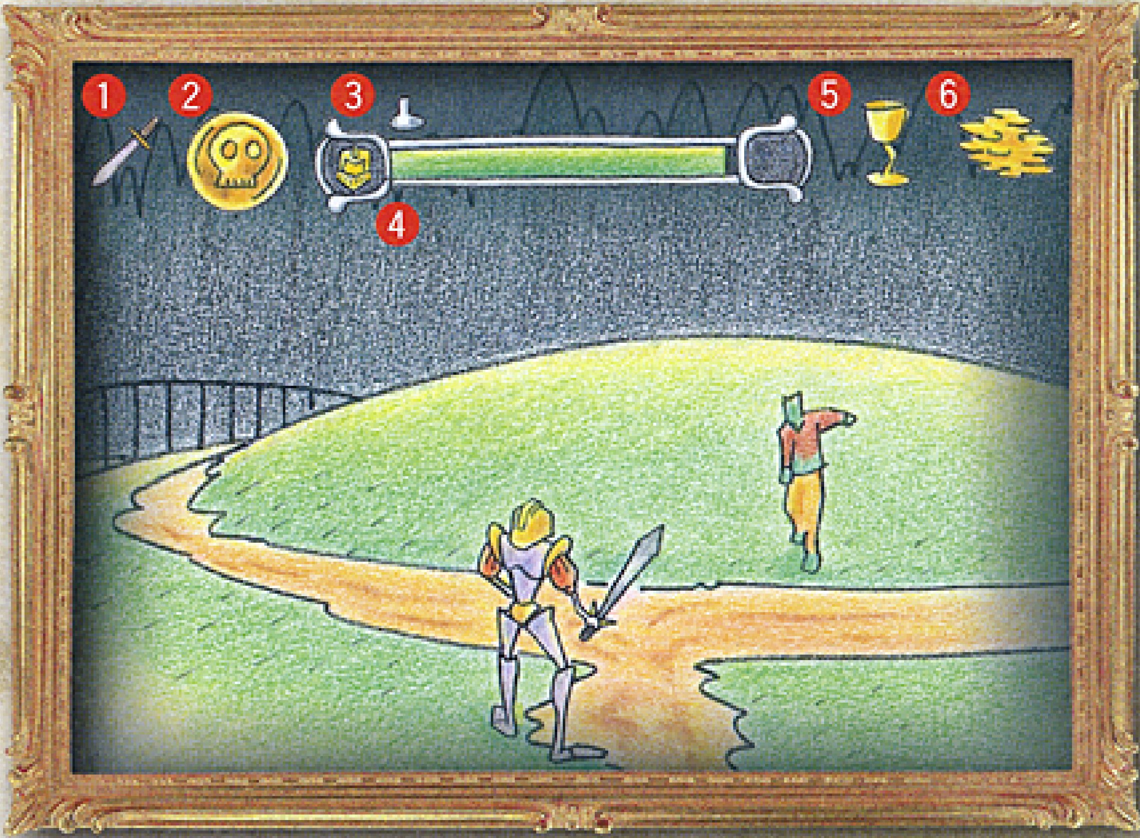
フォーテスク視点

L2 ボタンと R2 ボタンを同時に押すと
フォーテスクの視点になります。
通常の視点では見づらい場所を
確認するときに便利です。



STAGE
ステージ

■ステージ画面



1 武器アイコン

現在装備している武器のアイコンが表示されます。
短刀や弓を装備しているときは、残りの剣や矢の数も表示されます。

2 盾アイコン

現在装備している盾のアイコンと耐久度が表示されます。
耐久度は攻撃を受けると減っていき、0になると盾が壊れてしまいます。

3 ライフボトル

ライフゲージが一杯のときに生命の泉へいくと、ライフボトルにライフがたまります。
ライフボトルひとつでライフゲージを一杯にする分のライフがためられます。

4 ライフゲージ

フォーテスクの体力です。
0になるとライフボトルのライフが使われます。
ライフボトルが空のときにライフゲージが0になるとゲームオーバーです。

5 聖杯ゲージ

現在のステージにある聖杯にどれだけの魂が入っているかを%であらわします。
敵を倒すことで少しずつ魂がたまり、100%になると聖杯が実体化します。

6 金貨ゲージ

現在の所持金です。

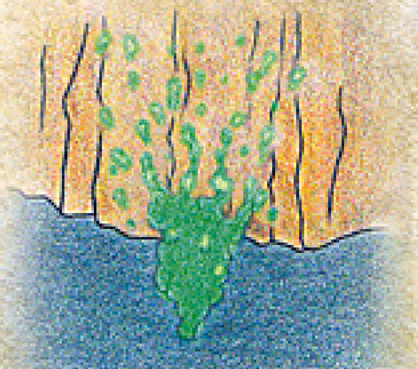
STAGE
ステージ

ステージを進むのに必要な、いくつかの項目を説明します。



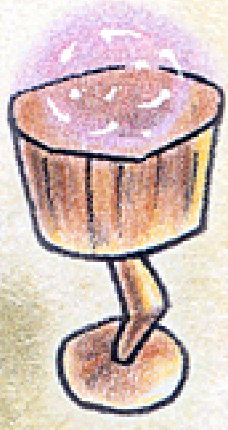
■石盤

ステージには、さまざまな色の飾り手に守られた
トビラがあります。対応する色の石盤を手に入れて、
飾り手に近づくとトビラが開き先に進めるでしょう。



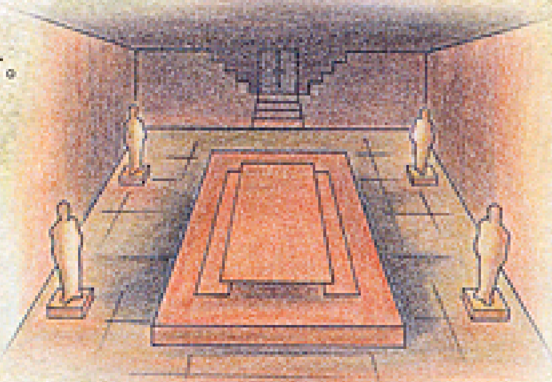
■生命の泉

ステージには、生命の泉と呼ばれる場所があります。
緑色の光に包まれていると、ライフが回復していきます。
一定量のライフを回復すると、泉は涸れてしまいます。
空のボトルを持っていなければためることはできません。



■聖杯

敵を倒していくと聖杯が実体化し、
手に入れることができるようになります。
隠された聖杯を手に入れてからステージをクリアすると、
英雄の館へ入ることができます。



■英雄の館

英雄の館にはガロメアの伝説の勇者たちが眠っています。
英雄の銅像の前に立つと、武器を授けられます。
これらは長い戦いできっと役に立つでしょう。

マップ画面
MAP SCREEN

■マップ画面



1 聖杯数

現在までに手に入れた聖杯の数です。

2 カーソル

進める方向には緑色の矢印が表示されます。
◎ボタンを押すと、カーソル位置のステージに入ります。

3 ステージ名

カーソル位置のステージの名前です。

■足跡の記録

マップ画面で▣ボタンを押すとゲームデータを保存できます。
保存したい場所を選択してください。



保存したゲームデータをロードして、続きからプレイすることができます。
詳しくは8ページの「メインメニュー」を参照してください。

ITEM
アイテム

■アイテムメニュー

ステージでSELECTボタンを押すと、アイテムメニューが表示されます。

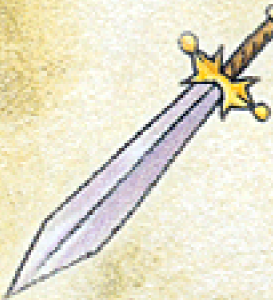
装備したい武器や盾、使用したいアイテムを方向キーで選択して、
◎ボタンで決定してください。



■武器



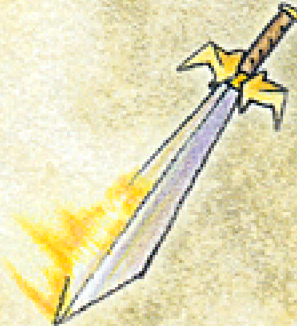
自分の腕
装備していた武器をなくしたときや何も持っていないときには、自動的に自分の腕が武器となります。自分の腕と盾は同時に使用できません。



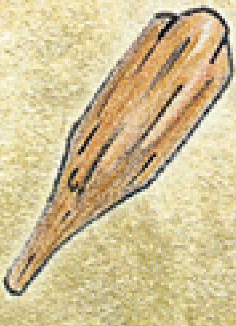
剣
納骨堂にあるフォーテスクの武器。至近距離の敵を倒すのに有効です。特殊攻撃としてスピンアタックが使えます。



剣士の剣
ガーゴイルの商人は、この剣に魔法をかけることができます。魔法をかけられた剣は、一定時間パワーアップします。



魔法の剣
もっともパワーのある剣です。

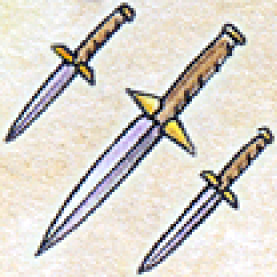


こん棒
木箱の中に入っています。ほとんどのステージで手に入れることができるでしょう。通常の武器ではびくともしない障害物や壁などを壊すことができます。



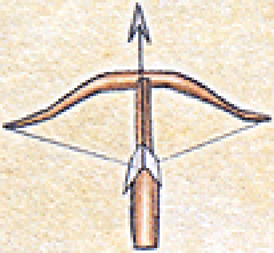
ハンマー
障害物や壁などに絶大な破壊力を発揮します。特殊攻撃は衝撃波です。

ITEM アイテム



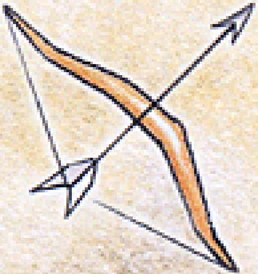
短刀

納骨堂で手に入る武器です。攻撃力はそれほど高くありませんが、いざという時には便利に使えます。特殊攻撃として集中攻撃をおこなえます。



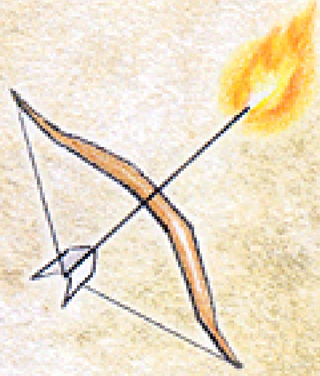
ボーガン

攻撃力は低いのですが、命中率と連射スピードはかなりのものです。空中の敵にも攻撃することができます。



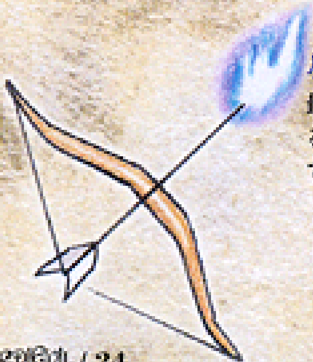
弓

弧を描きながら飛ぶ、遠距離からの攻撃に適した武器です。



炎の矢

当たった敵を燃やし、炎が消えるまでダメージを与え続ける弓矢です。



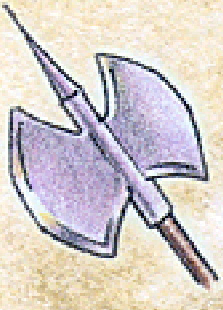
魔法の矢

最強の弓矢。飛んでいる敵だけではなく、すべての敵に有効です。

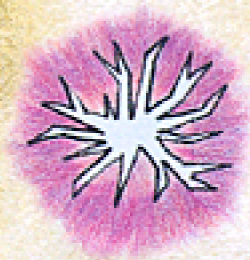


スピア

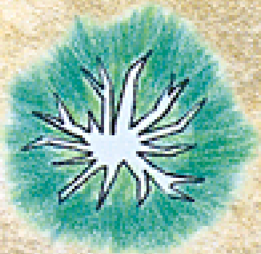
投げるまでに多少時間がかかりますが、攻撃力が高く、遠距離からの攻撃に適しています。



斧
両手から繰り出す一打には高い攻撃力があり、特殊攻撃での投げも便利です。
投げたときはブーメランのような働きをします。



稲妻
神から与えられた力によって敵の動きを止め、近くにいる敵へ自動的に攻撃します。

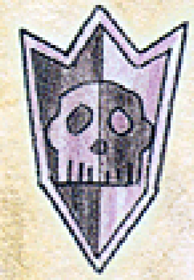


生命の光
特別な場所に存在する武器です。稲妻に似ていますが、この武器は敵を攻撃するものではありません。その名の通り、生命の力を武器に変えるアイテムです。

■盾

銅の盾


納骨堂で手に入る盾です。消耗は早いですが、ショルダーアタックなど盾としての基本機能は備わっています。



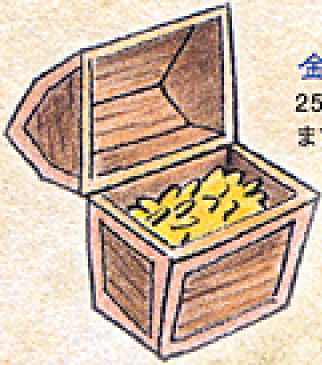
銀の盾
そこそこの強さを持つ盾。銅の盾よりも長い時間使用できます。

ITEM
アイテム

■金貨

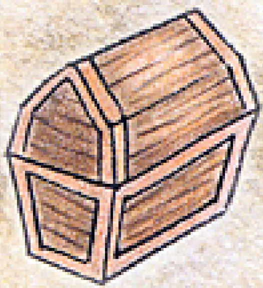


金貨の袋
10枚の金貨が手に入ります。

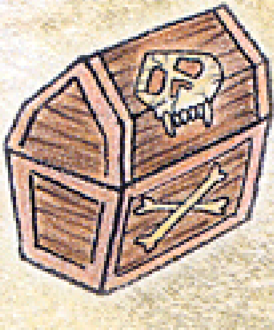


金貨の箱
25枚の金貨が手に入ります。

■箱



木箱
木箱には、こん棒、短剣、盾などのアイテムが入っています。
こん棒の入っている木箱のみ、再度現れることがあります。



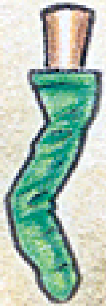
ドクロの箱
封印された宝箱です。
中身には、いくつか種類があります。

■ボトル



ライフボトル

ライフゲージが一杯のときに生命の泉へいくと、ライフボトルにライフがたまります。
ライフボトルひとつでライフゲージを一杯にする分のライフがためられます。



回復ボトル

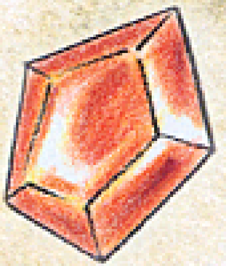
ある一定量のライフを回復します。

■キーアイテム



魔女の紋章

この紋章を手に入れた者だけが、魔女を呼びだすことができます。



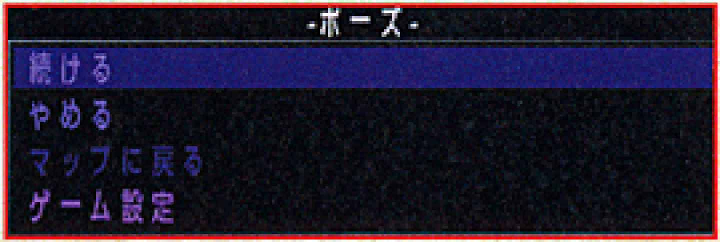
ドラゴンの宝石

ガロメアの秘宝として伝わる宝石です。この宝石を手にする者には、ドラゴンへの謁見が許されるといわれています。

ポーズ
PAUSE

■ポーズメニュー

ステージでSTARTボタンを押すとポーズメニューが表示されます。
方向キーで項目を選択して、
◎ボタンで決定してください。



続ける

ポーズメニューを閉じて、ゲームを続けます。

やめる

ゲームをやめて、メインメニューに戻ります。
ゲームをやめると、ゲームデータを保存したところから再開することになるので注意してください。
ゲームデータの保存については21ページの「足跡の記録」を参照してください。

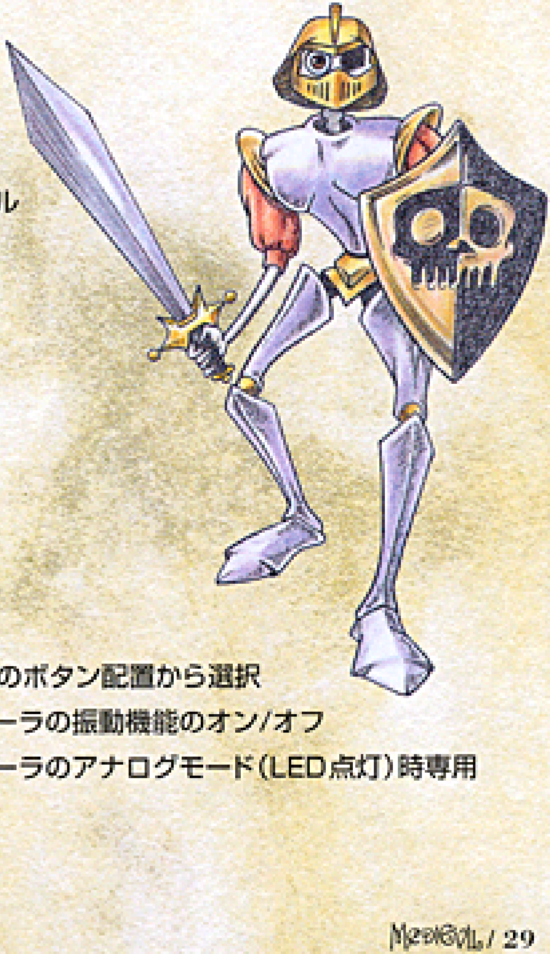
マップに戻る

クリアしたことのあるステージからマップ画面に戻ります。
一度もクリアしていないステージでは選択できません。

ゲーム設定

ゲームの設定を変更します。

オーディオ	オーディオ出力のステレオ／モノラル
効果音	効果音の音量
セリフ	セリフの音量
音楽	音楽の音量
明るさ	画面の明るさ



操作設定

操作方法の参照や設定の変更をおこないます。

操作説明	操作方法の説明
ボタン配置	操作方法を３種類のボタン配置から選択
振動機能	アナログコントローラの振動機能のオン/オフ
歩く/走るボタン切り替え	アナログコントローラのアナログモード（LED点灯）時専用

敵キャラクター

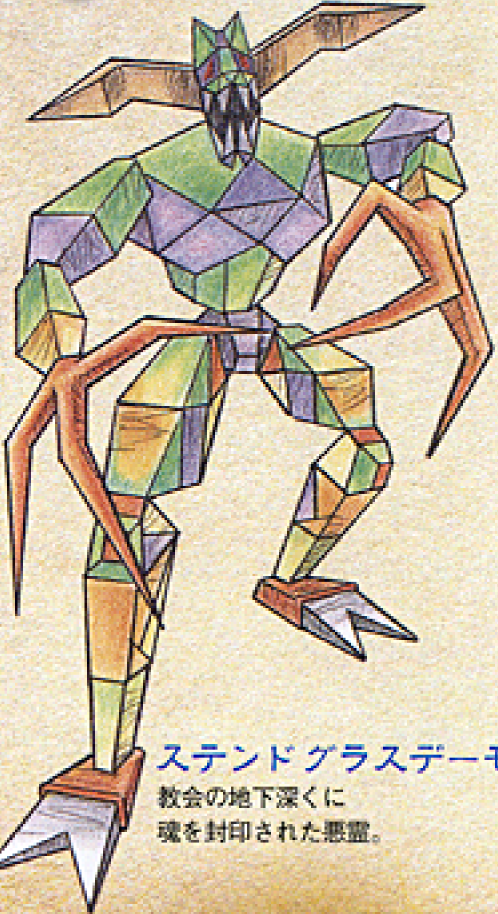
ENEMY

フォーテスクを待ちうける
敵たちの一部を紹介します。



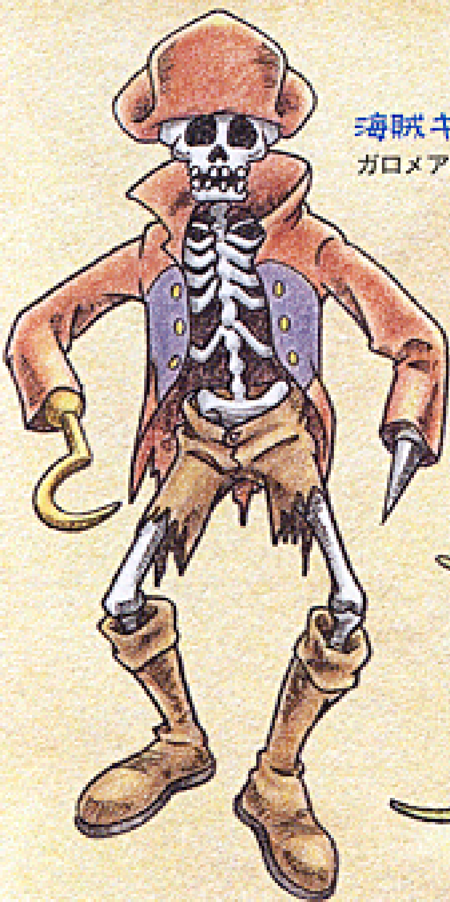
ザロック

妖術使い。
ガロメアを恐怖と
混乱に陥れた。



ステンドグラスデーモン

教会の地下深くに
魂を封印された悪霊。

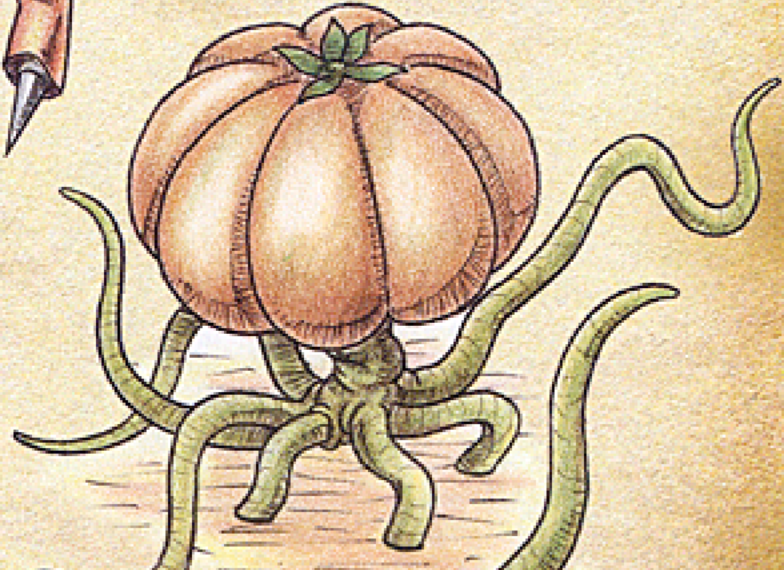


海賊キャプテン

ガロメアの上空を浮遊する海賊船の船長。

パンプキング

パンプキン谷に根を張るカボチャの王様。



ヒント

HINT



■領主の像

領主の像は、それだけでは何の効果もありません。
あるところで手に入るアイテムと組み合わせて利用します。
ふたつのアイテムを使う場所は……。



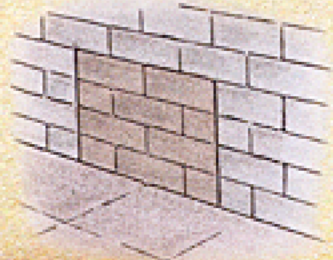
■魔女の痕跡

魔女の紋章というアイテムを手に入れると、魔女を呼びだすことができます。
特定の場所以外では、魔女を呼びだすことはできません。
大釜を探してみましょう。



■悪魔の像

市長がひそかに保存する悪魔の像は、
ガロメアの聖地に古くから封印されている
何かに関係していると伝えられています。



■壊せる壁

強力な武器で壊せる壁があります。
新しい武器を手に入れたら、すでにクリアしたステージに戻って、
いろいろと調べてみましょう。

MediEvil 甦ったガロメアの勇者

Developed By
Sony Computer
Entertainment Europe

Game Concept / Direction
Chris Sorrell

Game Design
Jason Wilson

Main Programming
James Busby
Paul Donovan
Chris Sorrell
Matt Johnson
Sam Baker

Additional Programming
Derek Pollard
Tim Closs
Dean Ashton

Mapping /
Development Assistant
Katie Lea

Art Design
Jason Wilson

Rendered Sequences /
Presentation Visuals
Jason Riley

Character Animation
Mitch Phillips

Level Modelling
Mike Philbin
Nina Kristensen

Texture Art
Jason Wilson
Jason Riley
Mitch Phillips

Additional Character Animation
Nina Kristensen
Mike Philbin

Additional level Modelling
Jason Riley
Jason Evans

Additional Mapping
Lindsay Pollard

AV Management
Pete Murphy

Original Soundtrack
Andrew Barnabas
Paul Arnold

Sound Effects
Paul Arnold

Video Post-Production
Tom Oswald

Speech Post-Production
Andrew Barnabas

Sound Effects Implementation
Matt Johnson
William Bell
Katie Lea

Technologies Management
Mike Ball

Technologies Programming
Andrew Ostler
Dean Ashton
Matt Johnson
Ian Elsley
Martin Kift
Julian Rex

QA (Cambridge)
Alex Sulman
Dave Bobby Dazzler
Holloway

Producer
Chris Sorrell

Studio Director (Cambridge)
Simon Gardner

Sony Computer
Entertainment Europe

Senior Producer
John Roberts

Director of International
Software Operations
Shawn U. Layden

Vice President
Software Development
Juan Montes

Sony Computer
Entertainment Inc.

Director
YeonKyung Kim

Assistant Director
Hiroshi Shiina

Sound Coordinator
Masamichi Seki
Yukinori Takada
Kentaro Nakagoshi

Commentary Post-Production
Eriko Kimura / Tohokushinsha Film Co.
Miho Kawagoe / Tohokushinsha Film Co.

Packaging & Design
Coordinator
Eijiro Mori
Fumio Kikuchi
Hiroe Suzuki / SMC

Logo Design
& Additional Artworks
Yoshiko Nakagome / SMC
Hitoshi Morita
Eijiro Mori
Fumio Kikuchi

Manual Coordination
Kenichiroh Yasuhara / [illegible]

Technical Supports
Keiso Shimakawa

Business Affairs
Ryukatsu Son
Tatsuro Nakamura
Miki Shinagawa

Sales Planning Dept.
Kyoko Kato
Takashi Asano

QA (Japan)
Koichi Kodama
Kazunari Mikawa

QA Testers
Masakazu Yamada
Miki Arai
Mika Nagai
Yoshiyuki Nomura
Hirokazu Ishibashi
Akio Yagame
Junichi Sasaki

Promotion
Hiroko Wakunaga

Producer
Katsuhiko Kanazawa

Sound Producer
Takafumi Fujisawa

PR Producer
Satoshi Komuro

Time Killers
Shawn Layden
Kazuaki Komiya
Yoshiko Furusawa
Mikiko Okai

Publicity and Marketing Dpt.
Vice President
Masatsuka Saeki

Executive Producer
Akira Sato

Special Thanks To
Juan Montes John Roberts
Simon Gardner Chris Sorrell
Katie Lea Gary Richards
Jason Riley Anthony Bray
Kai Layden Akiko Kawai
Eijiro Mori Sachi Tsuchiya
Takashi Tsuboi Isshu Tanoue
All the ISD crews

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。

SCPS 10081

Notice